H-Craft Championship

Руководство пользователя



СОДЕРЖАНИЕ

Меню 2
  Настройки 2
  Настройки управления 2
  Настройки графики 2
Профили 3
Получение доступа к трассам и болидам 3
Режимы игры 3
  Чемпионат 3
  Аркада 4
  Заезд на время 4
  Состязание 4
Игровой экран 5
Выбор болида 6
Рекорды 6
Экспортирование записей прохождения 6

Меню

По всем меню можно перемещаться как с помощью мыши, так и посредством клавиш со стрелками и клавиши "Enter".

Настройки

На экране настроек вы можете настроить управление, выставить громкость для музыки и шумов, а также просмотреть титры создателей игры.

Настройки управления

Настроить управление болидом по своему вкусу можно в разделе "Настройки управления" меню "Настройки".
По умолчанию назначены следующие клавиши управления:
Газ: стрелка вправо
Тормоз: стрелка вниз
Поворот руля влево: A
Поворот руля вправо: S
Сменить обзор: C
Пауза: P
Снимок экрана: F12 (нельзя назначить другую клавишу)
Показать частоту кадров (FPS): F11 (нельзя назначить другую клавишу)
Кроме того, вы можете использовать для руления, газа и торможения аналоговое устройство, такое как руль или джойстик (рекомендуется).

Настройки руля и других аналоговых устройств

В разделе настройки аналоговых устройств (Настройки/Настройки руля и др.) вы можете задать нужные параметры для игрового устройства:

"Мертвая зона":

Определяет максимальное отклонение джойстика или поворот колеса, при котором эффекта еще не будет.

Диапазон:

Определяет, насколько нужно отклонить джойстик или провернуть колесо для достижения максимального эффекта..

Откалибровать:

Нажмите кнопку "Откалибровать", чтобы определить "нулевое" положение джойстика или руля.

Настройки графики

Разрешение экрана:

Определяет разрешение игрового экрана. Поставив низкое значение разрешения, можно выиграть в производительности. Вариант "Авто" (установлен по умолчанию) выставляет разрешение игры равным разрешению рабочего стола.

Фильтрация текстур:

Здесь можно выбрать способ фильтрации (интерполяции) текстур. "Анизотропная" (по умолчанию) обеспечивает лучшее качество изображения. "Билинейная" и "Трилинейная" дают более низкое качество, но более высокую производительность.

Сглаживание:

Делает изображение правдоподобнее, но сильно снижает производительность (по умолчанию выключено).

Частицы:

Частицы используются для отображения многих видеоэффектов, таких как светящиеся следы за болидами и погодные явления.
Если игра идет слишком медленно, а изменение других опций результата не дает, можете попробовать отключить эффекты, основанные на частицах (по умолчанию включены).
Вертикальная синхронизация:
Вертикальная синхронизация позволяет получить более устойчивое изображение (за счет подстройки частоты кадров под частоту обновления экрана), но на низкопроизводительных системах может вызвать "подтормаживание".
На некоторых видеокартах для правильной работы этой опции требуется включить "тройную буферизацию" ("triple buffering").

Профили

При запуске игры в первый раз вам будет предложено создать профиль. Введите имя и нажмите "Принять".
Введенное вами имя будет отображаться рядом с показателями поставленных вами рекордов. Кроме того, с именем ассоциированы файлы записи прохождения (см. раздел "Заезд на время").
Все сделанные вами настройки, в том числе настройки управления, также сохраняются отдельно для каждого профиля. Благодаря этому два игрока, играя на одном и том же компьютере, смогут настроить игру под себя.
Вы можете создавать новые профили, выбрав пункт "Профили" в главном меню. Старые профили при необходимости можно удалить.

Получение доступа к трассам и болидам

Чтобы получить доступ к новым трассам и болидам, вам необходимо проявить себя в Чемпионате. Став доступной в Чемпионате, новая трасса становится доступной и в остальных игровых режимах. Новые болиды можно выбирать, достигнув определенного рейтинга.

Режимы игры

Чемпионат

Чемпионат - это основной режим игры. В течение трех сезонов вы участвуете в гонках с возрастающей сложностью. По мере продвижения к финалу трассы становятся сложнее, а соперники - упорнее.
Каждый сезон разделен на четыре четверти, для каждой из которых есть свои требования к минимальному рейтингу для участников. Чтобы получить право на участие в заездах, вы должны будете удовлетворять этим требованиям.
Выиграв заезд, вы получаете 3 очка, за второе место - 2, а за третье - 1 очко. Набранные очки определяют ваш рейтинг.
После того как вы закончите четверть, рядом с названиями ее заездов появляются кнопки с буквой "R". С помощью этих кнопок вы можете пройти выбранную трассу заново и улучшить свой результат на ней. Не бойтесь потерять очки рейтинга, в счет идет только лучший результат.

Повторное прохождение трассы никак не повредит вашему прогрессу в Чемпионате. При щелчке по кнопке "Следующий заезд" будет выбрана самая продвинутая трасса.
Ваши достижения в Чемпионате автоматически сохраняются после каждого заезда.

Аркада

В режиме аркады вы можете устроить себе заезд по вкусу. Можно выбрать трассу, количество соперников, уровень сложности и число кругов. Опция "Показать трассы..." позволяет вам отобрать из всех только трассы определенной сложности. Выбрав "Все", вы сможете увидеть все доступные вам трассы (доступ к трассам вы получаете, участвуя в Чемпионате).

Заезд на время

У режима "Заезд на время" есть две разновидности - "На лучший круг" и "На время". Выберите один из этих вариантов в пункте "Вид гонок:
Гонка на лучший круг:
Вы можете сделать сколько угодно кругов, чтобы поставить рекорд прохождения одного круга. Чтобы выйти из этого режима, надо поставить игру на паузу и нажать кнопку "Выход".
Гонка на время:
Нужно пройти трассу, уложившись в контрольное время. Количество кругов заранее задано, и изменить его нельзя.
Опция "Показать трассы..." позволяет вам отобрать трассы нужной сложности.
Вы можете включить отображение записи ("Ghost") вашего лучшего прохождения круга или трассы. В гонке "на лучший круг" будет показана запись только лучшего круга, в гонке "на время" - запись всех кругов лучшего прохождения трассы. При включенной опции вы будете будете во время гонки видеть на трассе полупрозрачное изображение собственного болида и сможете отследить свои ошибки. Это только голограмма; столкнуться "с самим собой" невозможно.

Состязание

В режиме состязания могут посоревноваться друг с другом до четырех игроков. Можно выбрать для соревнования одну трассу, а можно доверить системе выбрать несколько случайных. Опция "Показать трассы..." позволит отобрать трассы нужной сложности. Каждый игрок может выбрать собственный профиль и играть с собственными настройками управления.
По результатам заезда первого участника будет установлено контрольное время. Задача каждого последующего участника - проехать быстрее предыдущих. Каждый участник во время заезда будет видеть полупрозрачные болиды своих предшественников - запись прохождения ими трассы.
Игрок, набравший наибольшее количество очков во всех заездах, выигрывает.

Игровой экран



Текущий круг: показывает ваше время за текущий круг.
Лучший круг: показывает ваше лучшее время прохождения круга за текущую сессию.
Время: показывает общее время заезда.
Рекорд по кругу: показывает абсолютный рекорд прохождения одного круга данной трассы.
Рекорд по трассе: показывает рекордное время прохождения данной трассы (учитываются только результаты Чемпионата и заездов на время).
Круг: показывает количество пройденных кругов и количество кругов всего.
Место: показывает, на какой позиции вы в настоящий момент находитесь.
Разрыв: показывает, сколько времени у вас осталось, чтобы побить рекорд или уложиться в контрольное время, или насколько вы отстаете.
Индикатор позиции: на нем вы видите, насколько вы ушли вперед или отстали от соперников. Белые столбики в левой части индикатора обозначают соперников, идущих впереди; белые столбики в правой части - соперников, наступающих вам на пятки.
Спидометр: показывает текущую скорость.

Выбор болида

У вас на выбор есть три разных болида на воздушной подушке. В начале игры два из них будут вам недоступны. Чтобы "открыть" их, нужно набрать определенный рейтинг в Чемпионате.

Рекорды

Рекордное время прохождения для каждой трассы в каждой из разновидностей игры можно увидеть в пункте меню "Рекорды".

Экспортирование записей прохождения

Чтобы почти вживую сразиться с друзьями в режиме "Заезд на время", вы можете экспортировать записи своих рекордных прохождений трассы. Установив рекорд, просто нажмите кнопку "Экспортировать запись" в меню заезда на время. Запись окажется в папке "ghosts" в директории игры (напр. .../program files/hcraft/ghosts).

Записи для режимов "на лучший круг" и "на время" экспортируются отдельно друг от друга. Все записи прохождений, находящиеся в папке "ghosts" можно выбрать с помощью переключателя, включающего и выключающего отображение записи в том же меню заезда на время. Чтобы поделиться записью прохождения с другом, просто отправьте ему соответствующий файл из папки "ghosts". Если он положит этот файл в свою папку "ghosts", ваша запись будет видна ему во время игры.

